信長の野望 30th Anniversary

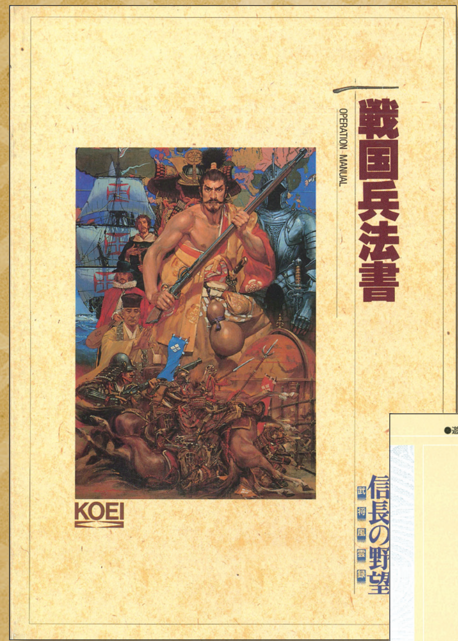
「信長の野望」30周年記念
歴代タイトル全集

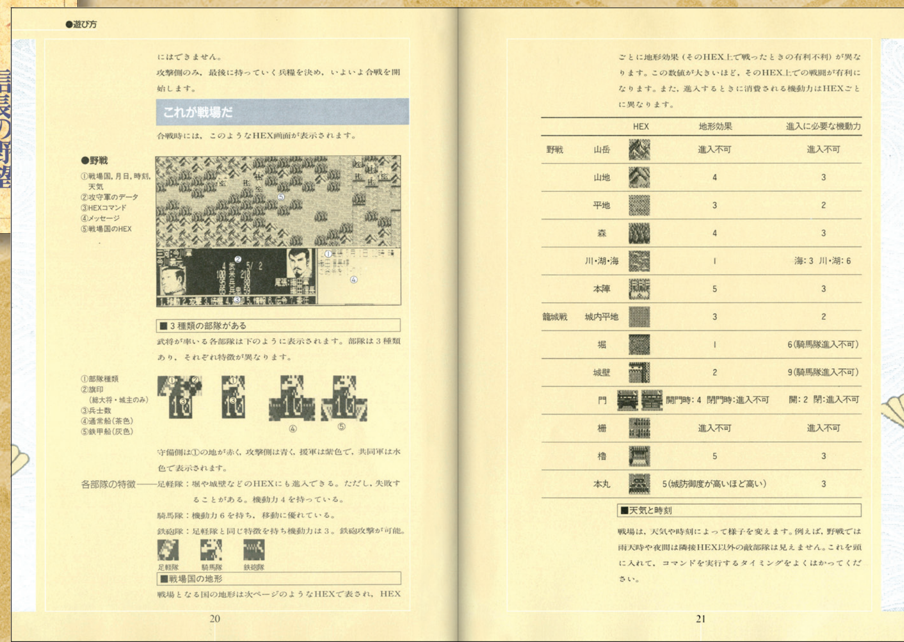
操作ガイド

信長の野望® 武将風雲録

はじめにお読みください

※このPDFに掲載されているマニュアルをご覧いただく前に、必ず「はじめにお読みください」をご覧ください。
※本製品に付属している「スタートアップマニュアル」も、併せてご覧ください。





●遊び方

にはできません。
攻撃側のみ，最後に持っていく兵糧を決め，いよいよ合戦を開始します。

これが戦場だ

合戦時には，このようなHEX画面が表示されます。

●野戦
①戦場国，月日，時刻，天気
②攻守軍のデータ
③HEXコマンド
④メッセージ
⑤戦場国のHEX

■3種類の部隊がある

武将が率いる各部隊は下のように表示されます。部隊は3種類あり，それぞれ特徴が異なります。

①部隊種類
②旗印（総大将・城主のみ）
③兵士数
④通常船（茶色）
⑤鉄甲船（灰色）

守備側は①の地が赤く，攻撃側は青く，援軍は紫色で，共同軍は水色で表示されます。

各部隊の特徴――足軽隊：堀や城壁などのHEXにも進入できる。ただし，失敗することがある。機動力4を持っている。
騎馬隊：機動力6を持ち，移動に優れている。
鉄砲隊：足軽隊と同じ特徴を持ち機動力は3。鉄砲攻撃が可能。

足軽隊　騎馬隊　鉄砲隊

■戦場国の地形

戦場となる国の地形は次ページのようなHEXで表され，HEX

20

ごとに地形効果（そのHEX上で戦ったときの有利不利）が異なります。この数値が大きいほど，そのHEX上での戦闘が有利になります。また，進入するときに消費される機動力はHEXごとに異なります。

		HEX	地形効果	進入に必要な機動力
野戦	山岳		進入不可	進入不可
	山地		4	3
	平地		3	2
	森		4	3
	川・湖・海		1	海：3 川・湖：6
	本陣		5	3
籠城戦	城内平地		3	2
	堀		1	6（騎馬隊進入不可）
	城壁		2	9（騎馬隊進入不可）
	門		開門時：4 閉門時：進入不可	開：2 閉：進入不可
	柵		進入不可	進入不可
	櫓		5	3
	本丸		5（城防御度が高いほど高い）	3

■天気と時刻

戦場は，天気や時刻によって様子を変えます。例えば，野戦では雨天時や夜間は隣接HEX以外の敵部隊は見えません。これを頭に入れて，コマンドを実行するタイミングをよくはかってください。

21

ゲームの解説を見る

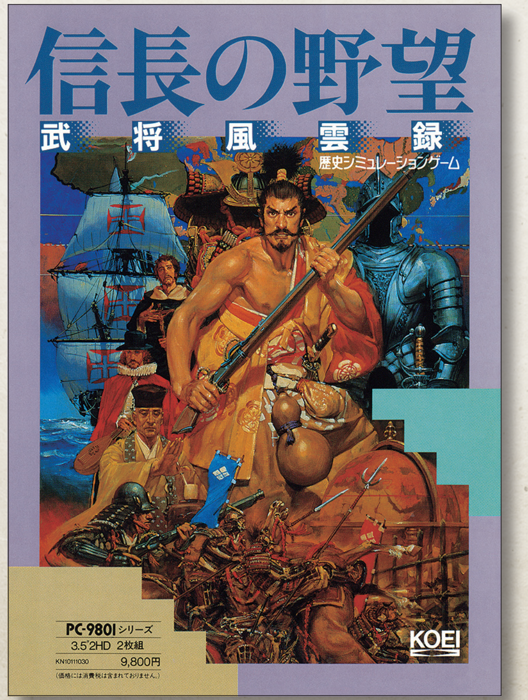


はじめにお読みください

ゲームの概要

『信長の野望・武将風雲録』

1990年に発売されたシリーズ4作目。"文化と技術"をテーマに、茶会の開催や茶器の収集、鉄砲・鉄甲船の製造といった新要素の追加が特徴です。戦場では鉄砲による遠距離攻撃、鉄甲船どうしの海戦が可能になりました。



ゲームを始める前に

インストールの方法、セーブ・ロードについてなど、詳しくは本製品付属の「スタートアップマニュアル」をご覧ください。
うまく動作しないときや、トラブルと思われる症状が出た場合は、本製品付属の「スタートアップマニュアル」の「トラブルの一般的な対処法」をご確認ください。

PDFマニュアルをご覧いただく前に

- このPDFに掲載されている説明書は、オリジナル版の説明書から、特にゲームの進行に役立つページを抜粋したものです。全ページは掲載されておりませんので、ご了承ください。
- 一部の表記、画面写真が、本製品に収録されているものと異なる場合があります。
- ユーザーサポートの連絡先は、本製品付属の「スタートアップマニュアル」の「ユーザーサポート」の頁をご覧ください。

シナリオを選択する

『信長の野望・武将風雲録』には，時代背景に沿って，次のようなシナリオが用意されています。どちらのシナリオでも，最大８人まで同時に遊べます。プレイヤーは，自分の担当したい大名を選択します。

■シナリオ1・1555年

戦国の動乱

日本各地は有力大名によって割拠されています。東北には伊達，最上。関東甲信越には上杉，武田，北条。近畿には斉藤，浅井，朝倉。九州には龍造寺，大友，島津。それぞれ有力な戦国大名が覇を競い，天下を狙っています。織田信長は，いまだ柴田勝家ら家臣の心を掌握しきれておらず，列強にくらべると，中部の弱小国にすぎません。

■シナリオ2・1571年

信長包囲網

信長は尾張・美濃・伊勢志摩・伊賀・大和まで勢力を拡大しています。将軍足利義昭を奉じて入洛し，実質的な権威を握っている信長ですが，義昭が自分が利用されていることを悟り，各地の大名に信長追討令を下したことで事態は急変。浅井，朝倉，武田，本願寺，毛利といった有力大名らによって，信長包囲網が敷かれます。信長，まさに絶体絶命のピンチです。あえて信長を選択したプレイヤーは，この信長包囲網という窮地を脱しなければなりません。

ゲームの勝敗はどう決まる

ゲームは次のようなときに勝敗が決まり，終了します。

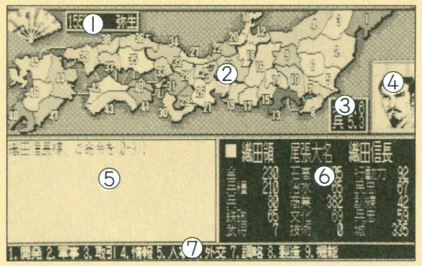
勝利――――プレイヤーの選択した大名がすべての領国を支配し，天下統一を実現すると，勝利です。

敗北――――ゲーム中，プレイヤーの選択した大名が，合戦や寿命で志半ばにして死亡することがあります。このとき，その大名に領国と家臣が残されていれば，家臣の中から後継者を選択してゲームを続行できます(18ページ)。しかし，領国も家臣も残されていなければ，その時点で敗北になります。

天下布武へ向けて

これが開発・軍事などのMAINコマンドを実行するMAIN画面です。まず，戦略Ⅰ～Ⅲを繰り返して自国を大きくしていきましょう。

①年月
②地図
③米・兵士の相場／被害度
④大名の顔グラフィック
⑤メッセージ表示欄
⑥国データ
⑦MAINコマンド



月の名前――――画面には月の名前が古語で表示されています。それぞれ，次のように対応しています。自分のターンが回ってきたときに，リターンキーを押すと，表示が切り替わります。

睦月：１月　如月：２月　弥生：３月　卯月：４月
皐月：５月　水無月：６月　文月：７月　葉月：８月
長月：９月　神無月：10月　霜月：11月　師走：12月

米・兵士の相場――それぞれ，米１を買ったり，兵士１を雇うのに必要な金の額です。

被害度などの表示―米・兵士の相場の欄は，災害や豊作が発生すると，それらの度合いの表示に切り替わります。色が濃いほど，それらの度合いが大きいことを意味します。

隣接関係――――国境線で隣合う国同士は隣接しています。瀬戸内海，関門海峡などでは航路のつながっている国同士が隣接しています。ただし，太い国境線をまたぐ国同士は隣接していないとみなされます。

ターン――――毎月１回，各国ごとにターン(コマンドを実行する機会)が回ってきます。１回のターンで，プレイヤーはコマンドをいくつも大名や家臣（15ページ）の武将に実行させられます。このとき，実行武将によって成否・効果・費用が異なります。ただし，城主以外の家臣には１人につき，そのターン内に１度しかコマンドを実行させられません。

行動力――――各国には行動力というデータがあり，情報の自国，人事の委任，機能以外のコマンドを実行すると消費され，行動力が足りないと実行できません。消費量はコマンドによって異なります。

行動力の値は，その国を統治する大名（城主）（15ページ）の政治力で決まります。ゲーム開始時は政治力と同じ値で，翌月からは，毎月，政治力と同じ値分回復していきます。

戦略Ｉ・富国強兵をめざせ!

たくさんのMAINコマンドがありますが，まず何から始めればよいのでしょうか？　迷ってしまう人は，まず国力の充実を図り，軍備を整え，合戦のための下準備を行いましょう。

■適材適所を心掛けよ

コマンド４情報の自国の武将一覧を実行して，自分の家臣たちの能力を把握しましょう。政治力の高い家臣は開発向き，戦闘力の高い家臣は戦闘向きなどを念頭に置いて，コマンドを実行してください。武将の各能力がどのコマンド実行に影響するかは，26ページを参照してください。

■内政を怠るな

軍事力を増やすことばかりでなく，国力とのバランスを考えて，内政を行ってください。

金を増やす――毎年の１月の税金による金の収入量は，商業（商業価値）と文化度に影響されます。コマンド１開発の町投資を行って商業価値を上げ，収入量を増やします。

兵糧を増やす――毎年の７月の年貢による米の収入量は，石高，治水度に影響されます。コマンド１開発の開墾を行って石高を上げ，治水を行って治水度を上げ，収入量を増やします。

取引をして増やす―金と兵糧は，コマンド３取引をして増やすことができます。換金率は米相場によって異なります。

技術力を強化しておく―コマンド１開発の技術革新をして新技術の研究を行い，技術力を上げます。技術力をある程度以上まで上げると，金山を発見したり，鉄砲・鉄甲船を製造できるようになります。鉄砲・鉄甲船は合戦時に強力な武器となります。

金山を発見・採掘する―技術力が一定以上のとき，コマンド１開発の金山を行って，金山を発見します。発見できると，以後，金山を行うと，金が採掘されます。ただし，金山は，１ターンに１回しか実行できません。また，金山にはある程度採掘すると，枯れてしまうものがありますが，数年して再び見つかることもあります。

茶器を購入する――コマンド３取引の茶器を行って，茶器を購入します。茶器は，

家臣に褒美として与えたり，茶会を開くときなどに使用します。茶器の値段は，本国の文化度，宗久との友好度などによって異なります。

茶器は，他国からの貢物などでも手に入れることができます。

税率と年貢率の設定

毎年１月には税率，７月には年貢率を設定します。設定の仕方には，城主に決定権を与える，全領地一律にする，領地毎に設定する，の３種類がありますが，この設定によって民忠誠度が変化します。極端に高く設定すると，住民は怒り民忠誠度は下がります。極端に低く設定すると，住民は喜び民忠誠度は上がります。40～45%が適切ですが，軍師（15ページ）の助言に従うとよいでしょう。

■軍事力を強化しよう

国力がある程度充実してきたら，軍事力の強化を図りましょう。

兵士数を増やす――コマンド２軍事の兵雇用を行って，兵士数を増やします。兵１人当りの金額は，兵士相場によって異なります。

兵士を訓練する――コマンド２軍事の訓練を行って，兵士の訓練度を上げます。実行させる武将の戦闘力が高いほど効果が上がります。訓練度が高いほど，合戦時の攻撃の効果や，鉄砲攻撃の命中率などが上がります（23ページ）。

兵士の忠誠度を上げる――コマンド２軍事の兵施しを行って，兵士の大名に対する忠誠度を上げます。兵忠誠度が高いほど，合戦時の攻撃の効果などが上がります。また，兵忠誠度が低いと，合戦時，兵士が脱走して兵士数が減ることがあります。

鉄砲を確保する――コマンド３取引の鉄砲を行って，鉄砲を購入します。鉄砲１丁当りの金額は，商人今井宗久との友好度（17ページ）などによって異なります。鉄砲は，合戦時に強力な武器となります。

また，技術力が高いと，コマンド８製造の鉄砲を行って，鉄砲を製造できます。鉄砲１丁の製造にかかる金額は，コマンド実行武将の政治力・教養とその国の技術力によって異なります。

鉄甲船を製造する―技術力が高いと，コマンド８製造の鉄甲船を行って，鉄甲船を製造できます。鉄甲船は，大砲を撃てるなど，合戦の海戦で威

力を発揮します。

鉄甲船1隻の製造にかかる金額は，コマンド実行武将の政治力・教養とその国の技術力によって異なります。

城を強化する――コマンド1開発の築城を行って，城の防御度を上げます。城防御度が高いと，合戦の籠城戦での本丸・門の防御力が高くなります。

■精鋭家臣団を作ろう

優秀な家臣たちは，天下統一を目指すための大きな武器です。コマンド5人事を駆使して，精鋭揃いの家臣団を作りましょう。

家臣を教育する――教育を行って，家臣に政治や外交について教育し，政治力を上げます。

家臣の心を掴む――褒美を行って，家臣の大名に対する忠誠度を上げます。金または茶器を与えられますが，茶器の方がより効果的です。忠誠度の高い家臣は，大名を裏切りにくくなります。

茶会を開く――茶会を行って，武将たちを参加させ教養を上げます。ただし，その国の誰かが茶器を所有し，教養60以上の武将が最低1人は参加しなければ，茶会は開けません。

参加人数分の費用がかかり，その費用と教養の上がる度合いは，茶器の等数によって異なります。

教養の上がった武将は，商人との取引，外交交渉などの際に活躍します。

また，摂津和泉とその隣接国では，今井宗久を茶会に招いて，宗久との友好度を上げることができます。

無能な家臣は――武将解任を行って，家臣を浪人にします。

取柄のない無能な家臣や，極端に忠誠度が低く，いつ謀叛を起こすかわからないような家臣は，心を鬼にして解任することも必要です。

戦略II・有利な状況を作る

国力が充実してきたら，今度は外に目を向けて，外交や調略などを駆使し，自国に有利な状況を作っていきましょう。

■外交を駆使する

ただやみくもに戦っていても，なかなか領土は拡大できません。戦うべき相手と戦いたくない相手をよく見きわめ，常に自分にとって有利な状況を作っていく外交戦略が必要です。

国と武将の種類

国には次のような種類があり，役割や権限が異なります。

本国――大名自身が直接統治している国です。外交などコマンドによっては，この国でしか実行できないものがあります。

属領――大名が2カ国以上の国を領有しているとき，本国以外の国を属領といいます。属領は，大名から任命された城主が統治しています。

空白国――浪人以外の武将がおらず，誰も統治していない国です。ゲームスタート時にはなく，武将の死や移動によって生じることがあります。空白国に武将を移動させると，自分の領国になります。

武将には次のような種類があり，役割や権限が異なります。

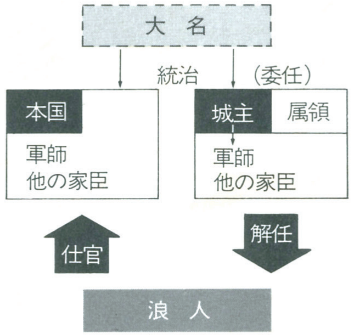
大名――配下の武将を率いて，いくつかの国を支配している武将です。

家臣――大名の配下の武将たちです。謀叛を起こして独立したり，大名が死んで後継者（18ページ）に選ばれたりして，大名となることがあります。

軍師――家臣の中でも政治力と戦闘力が高い武将は，軍師となって大名に様々な助言を与えてくれます。

城主――家臣に含まれますが，本国以外の属領を統治する武将です。プレイヤーは，城主に属領の統治を委任し，毎ターンのコマンド実行をコンピュータに担当させることができます。

浪人――どの大名にも仕えず，諸国間を放浪している武将です。浪人の仕官（30ページ）で，家臣にすることができます。



コマンド６外交を行うとき，他国へ交渉しに行く使者を武将の中から選択します。外交の成否は，使者の政治力・教養・魅力などに影響されます。

強国に対しては――同盟を行って，他国の大名と同盟を結び，友好度を上げます。同盟国からは攻め込まれにくくなりますが，裏切ることがあるので要注意です。

逆に，同盟国に攻め込むと，家臣の忠誠度が下がることがあります。

姫を嫁にとれ――婚姻を行い，他国の大名の姫を嫁にもらって姻戚関係を持ち，友好度を上げます。同盟を結んでいるよりも攻め込まれにくくなりますが，絶対ではありません。

婚姻はいつも成功するとは限りません。また，成功すれば何度でも婚姻を結べます。

弱小国に対しては――脅迫を行い，他国の大名や城主に「傘下に入れ」と圧力をかけます。ただし，相手をかなり上回る兵力を持たない限り，成功することはまれです。

脅迫が成功しない場合でも，相手があなたを恐れて，姫を嫁に出してきたり，金や茶器を贈ってくることがあります。

物で釣れ――貢物を行い，他国に金または茶器を贈って友好度を深めます。効果は送る金額などによって異なります。

同盟を破棄する――同盟破棄を行い，同盟関係を断ちます。同盟国に攻め込むと，家臣の忠誠度が下がることがあるので，必ず同盟破棄してから攻め込むのが賢明です。

■調略を有効に使う

コマンド７調略を駆使して他国を陥れ，自国に有利な状況を作りましょう。

敵を味方にせよ――誘降を行い，他国の武将に使者を送って合戦時に寝返ってくれるよう説得します。成功すると，その武将は戦場で数ターン以内に寝返ります。ただし，内応をもらっても，必ず寝返るとは限りません。

敵同士を戦わせよ――戦争工作を行い，隣接する他国同士の敵対心を上げます。成功して，もしその国同士が合戦するまでに至れば，ライバル国の弱体化が期待できます。

悪評を流せ――混乱を行い，他国の国内にその国の大名の悪い噂を流して，民の忠誠度を下げます。成功すると，その国に一揆が起こりやす

くなります。

■宗久との友好を深める

堺の商人・今井宗久との友好度（取引コマンドを選択すると表示される）が高いと，鉄砲・茶器の購入がしやすくなり，ゲームを進める上で有利です。

友好度は，取引をすると上がることがあります。

摂津和泉とその隣接国では，宗久を茶会に招いて友好度を上げることができます。

戦略Ⅲ・勢力拡大！

国力が充実し軍備も整ったら，いよいよ他国に攻め込み，領土拡大を目指しましょう。

■空白国に移動して国を増やす

ゲーム開始時には空白国はありませんが，武将の死や移動などによって空白国が生じることがあります。隣接する自国から空白国に武将を移動させると，その国は自国領になります。

■いざ！攻めん

下のような手順で合戦を行います。合戦の進め方は次章を参照してください。

敵を知る――コマンド４情報の各国を行って，敵国の状況を把握します。天下取りを目指すなら，いきなり攻め込む前に敵国の状況を調べるくらいの慎重さが必要でしょう。ただし，金が必要です。

合戦――コマンド２軍事の合戦を行い，隣接する他国に攻め込みます。攻め込む相手国，出陣武将（１～６人），総大将，各武将の兵士数，部隊の種類（足軽隊・騎馬隊・鉄砲隊），持っていく米の量を決めると，いよいよ合戦に突入します（19ページ）。

また，隣接国で自国が長期戦を行っているとき，応援部隊を送ることができます。

共同合戦――コマンド２軍事の共同合戦を行い，他の大名と共同して他国に攻め込みます。共同軍を要請したい国を統治している大名を選択し，使者を送ります。ただし，要請できるのは，戦場国に隣接する国を統治している大名に対してだけです。

共同軍を送ってくれるかどうかは，要請先の大名とプレイヤーの担当する大名との友好度などに影響されます。

■家臣に国を任せる

合戦に勝ち国の数が増えてきたら，すべての国に対して命令を出すのは大変です。そんなときはコマンド５人事の委任を行い，有能な家臣に国の統治を任せることもできます。

委任する――属領の統治を，城主に委任します。次の３つがあります。
全委任：すべての属領を１度に内政型として委任します。
全直轄：すべての属領を１度に直轄地にします。
国選択：委任したい属領を１国ずつ選択し，その属領の城主と統治タイプ（軍事型・内政型）を決めます。
軍事型は，敵国に隣接する属領，戦闘力・野望の高い城主に適します。
内政型は，敵国から遠い属領，政治力の高い城主に適します。

■後継者の選択

プレイヤーの担当する大名が合戦や寿命で万一死んでしまった場合には，その遺志を引き継ぐ後継者を家臣の中から選択します。政治力・魅力の高い家臣を後継者に選択するとよいでしょう。後継者の選択は家臣と領国が残されている限り，何度でも行うことができます。

敵部隊を撃滅せよ！

他国に攻め込むか他国から攻め込まれるかすると，合戦が起こります。合戦は次のような流れで行われます。
守備側はまず最初に野戦か籠城戦かを選択し，次に援軍を要請するかどうかを決めます。攻守ともに，どの武将を出陣させるか，各武将に何人兵を任せるか，各武将の率いる部隊の種類をどれにするかを決めると，画面はHEX画面に切り替わります。攻守とも部隊を配置し，以降はHEXコマンドを実行します。合戦の勝敗がついたら，捕らえた武将の処理などを行い，MAIN画面，MAINコマンドに戻ります。

■野戦か籠城戦か?(守備側のみ)

守備側は合戦の初めに，野戦か籠城戦かを選択します。一度選択したら，合戦の途中でこれを移行することはできません。野戦と籠城戦とでは，次のように１日に回ってくるターン数が異なるほか，コマンドや地形HEXも異なりますので，自軍と攻撃軍の勢力などを見て，慎重に選んでください。

野戦――合戦期間は７日間で，１日に８回ターンが回ってきます（３時間ごと）。
籠城戦――合戦期間は30日間で，１日に１回ターンが回ってきます。長期戦になる可能性があります。

■援軍を要請するか?(守備側で籠城戦を選択したとき)

守備側は籠城戦を選択したとき，援軍を要請できます。ただし，要請できるのは，戦場国に隣接する国を統治している大名に対してだけです。援軍を送ってくれるかどうかは，要請先の大名とプレイヤーの担当する大名との友好度などに影響されます。

■出陣武将の選択から合戦の開始まで

攻守とも戦争に出陣させる武将を６人以内で選択し，攻撃側のみ，大名が出陣しないときは誰を総大将にするかを決めます。
守備側のみ，ここで出陣しなかった武将を，合戦中，伝令の出陣で参戦させられます。
次に，兵士を各武将に割りふり（最大100），各武将の率いる部隊の種類（足軽・騎馬・鉄砲）を決めます。ただし，鉄砲隊は鉄砲があるときのみ選択でき，鉄砲隊の兵士数は鉄砲の数以上

にはできません。

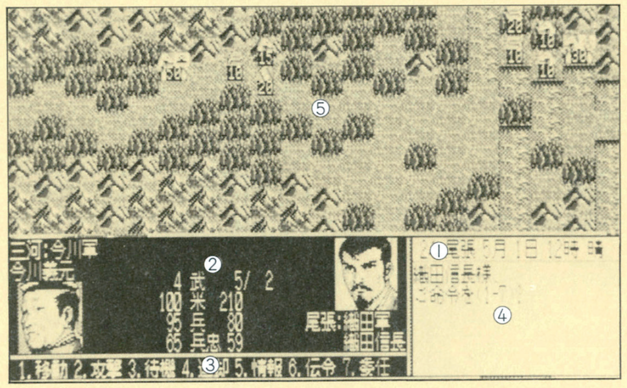
攻撃側のみ，最後に持っていく兵糧を決め，いよいよ合戦を開始します。

これが戦場だ

合戦時には，このようなHEX画面が表示されます。

●野戦

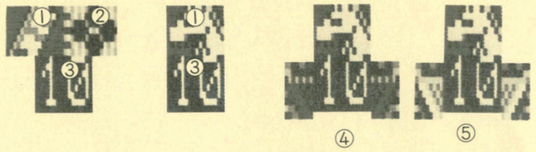
①戦場国，月日，時刻，天気
②攻守軍のデータ
③HEXコマンド
④メッセージ
⑤戦場国のHEX



■３種類の部隊がある

武将が率いる各部隊は下のように表示されます。部隊は３種類あり，それぞれ特徴が異なります。

①部隊種類
②旗印
（総大将・城主のみ）
③兵士数
④通常船（茶色）
⑤鉄甲船（灰色）

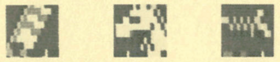


守備側は①の地が赤く，攻撃側は青く，援軍は紫色で，共同軍は水色で表示されます。

各部隊の特徴——足軽隊：堀や城壁などのHEXにも進入できる。ただし，失敗することがある。機動力４を持っている。

騎馬隊：機動力６を持ち，移動に優れている。

鉄砲隊：足軽隊と同じ特徴を持ち機動力は３。鉄砲攻撃が可能。



足軽隊　騎馬隊　鉄砲隊

■戦場国の地形

戦場となる国の地形は次ページのようなHEXで表され，HEXごとに地形効果（そのHEX上で戦ったときの有利不利）が異なります。この数値が大きいほど，そのHEX上での戦闘が有利になります。また，進入するときに消費される機動力はHEXごとに異なります。

		HEX	地形効果	進入に必要な機動力
野戦	山岳		進入不可	進入不可
	山地		4	3
	平地		3	2
	森		4	3
	川・湖・海		1	海：3　川・湖：6
	本陣		5	3
籠城戦	城内平地		3	2
	堀		1	6（騎馬隊進入不可）
	城壁		2	9（騎馬隊進入不可）
	門		開門時：4　閉門時：進入不可	開：2　閉：進入不可
	柵		進入不可	進入不可
	櫓		5	3
	本丸		5（城防御度が高いほど高い）	3

■天気と時刻

戦場は，天気や時刻によって様子を変えます。例えば，野戦では雨天時や夜間は隣接HEX以外の敵部隊は見えません。これを頭に入れて，コマンドを実行するタイミングをよくはかってください。

合戦のきまり

■部隊配置とターン

出陣させる武将が決まったら，今度はその武将が率いる部隊を配置します。自動的に配置することもできます。部隊の配置が終わったら，いよいよ部隊同士の戦闘に入ります。HEXコマンドを実行する機会（ターン）は，野戦時は１日８回（３時間ごと），籠城戦時は１日１回，守備側→援軍→攻撃側→共同軍の順に，各軍各部隊に回ってきます。

■勝利のためには?

攻撃側の勝利条件は以下の通りです。

・守備側の部隊を全滅させる
・城主を捕らえるか，その首を斬るか，もしくは退却させる
・守備側の本陣（籠城戦時は本丸）を占領する
・守備側の兵糧が０になる
・降伏勧告に成功する（籠城戦時のみ）

守備側の勝利条件は以下の通りです。

・攻撃側の部隊を全滅させる
・総大将を捕らえるか，その首を斬るか，もしくは退却させる
・攻撃側の兵糧が０になる
・野戦で７日間守り抜く

■勝った国はどうする?

戦場は勝利側の領国となり，敗北側の武将は，隣接する自国があればその国に逃げますが，なければ浪人に下ります。このとき，逃げ遅れて捕まってしまう武将もいます。捕まった武将は，勝利側大名の判断によって，首を斬られるか，逃がされるか，召し抱えられます。ただし，召し抱えを断わる武将もいます。攻撃側が勝利すると，総大将がその国の城主になります。

■長期戦にもつれこむ?

籠城戦時，30日以内に勝敗がつかないときは，長期戦に突入します。まずMAIN画面に戻り，その月の他国のターンを終了した後，翌月，再び自国及び他国のターンが終了すると，HEX戦が再開されます。

長期戦の戦場国にも，翌月ターンが回ってきますが，実行できるコマンドは，情報・援軍要請・機能の３つに限られます。

隣接国で自国が長期戦を行っているときは，応援部隊を送れます(一度に６人まで)。ただし，戦場国に出陣できる自国武将は最大10人までです。

戦闘開始!

■情報を集めよ

各部隊を率いる武将の情報を見ます。自軍武将の情報は１回のターンで何度でも見れます。また，総大将（城主）は家臣進言で様々な情報を入手できます。

■敵本陣を目指せ!

移動――その部隊の持つ機動力の範囲内で，HEX上を移動します。ただし，移動の途中で敵部隊に隣接すると，機動力が残っていてもそのHEXで止まることがあります。

移動攻撃――移動の途中で敵部隊に隣接したとき，もし機動力が残っていれば，その部隊を攻撃することができます。

海上の移動――瀬戸内海や関門海峡，琵琶湖など，戦場に海や湖が含まれることがあります。移動先が湖や海上のときは，各部隊は船を使って移動します。鉄甲船をもつ武将の率いる部隊は，鉄甲船を使います。鉄甲船は通常の船よりも大きな機動力を持っています。

敵本陣を奪え!――野戦で，守備側が攻撃側の本陣を占領した場合，攻撃側の兵糧をすべて奪うことができます。

待機――そのHEXに留まり，機動力を１回復します（最大10まで）。

■攻撃開始

ただ攻撃を行うのでなく，様々な攻撃を効果的に行いましょう。

新兵器鉄砲を使う――鉄砲隊は，戦国時代の新兵器である鉄砲を使って攻撃できます。鉄砲攻撃は通常攻撃より強力で，次のような利点があります。

・2HEX（籠城戦時は3HEX）以内の敵部隊を攻撃できる
・移動攻撃を受けたとき，ターンの順番に関係なく鉄砲による反撃を行える
・籠城戦時，城壁の内側から壁越しに敵部隊を攻撃できる

また，次のようなことが起こることがあります。

・敵部隊を率いる武将を狙撃してその命を奪い，兵士を四散させる。命中率は訓練度と標的の武将の戦闘力によって異なる
・隣接する味方の鉄砲隊が，ターンの順番に関係なく続けて鉄砲攻撃する

鉄砲攻撃は，山地，山岳地，森，部隊を挟んでいるときや，雨や雪のときや，湖，海上などでは行えません。

大砲攻撃だ!——水上での鉄甲船は大砲を備えています。大砲攻撃は3HEX以内の敵部隊を攻撃できるほか，鉄砲攻撃よりもさらに強力です。大砲攻撃は，山地，山岳地，森，部隊を挟んでいるときや雨や雪のときなどには行えません。

突撃する——敵部隊のHEXに突入して，繰り返し攻撃します。結果は，どちらかの部隊が全滅しその部隊を率いる武将の首を斬るか捕らえるか，反対側のHEXに突き抜けるか，もといたHEXに押し戻されます。早く決着をつけたいときに有効です。

奇襲——夜など自分の周囲が見えないときに，移動途中で敵部隊に遭遇すると奇襲戦が起こることがあります。奇襲をかけられると，通常より大きなダメージを受けます。奇襲をかけるかかけられるかは武将の戦闘力と訓練度によります。

委任——総大将，城主以外の武将が率いる部隊を，コンピュータに指揮させます。総大将，城主の部隊は委任を解除できます。

■籠城戦では

籠城戦では，野戦とはまた異なる戦術が必要です。

門を壊せ!——籠城戦での城は強固な城壁と門とで堅く守られていますが，門に隣接した状態で攻撃の門壊を行うと，門防御度が下がります。これを繰り返し行い門防御度が0になると，門が開いて通過できるようになります。

開門せよ!——門に隣接した状態で伝令の開門を行うと，門が開いて通過できるようになります。攻撃側は門の内側からしか開門できません。

降伏せよ!——伝令の降伏勧告を行うと，籠城した守備側が降伏することがあります。攻撃側の総大将のみが実行できます。

■逃げるが勝ち?

被害を考え，時には涙をのんで退却することも必要でしょう。

隣接国へ——退却の隣接国を行います。総大将，城主が実行したときは，しんがり（軍を援護しながら最後に退却する）の武将を決めてください。しんがりの武将が優秀なほど捕まる武将は少なくなります。ただし，しんがりの武将自身は捕まる可能性が高くなります。

守備側なら——退却の城を行うと，その部隊は城に戻ります。１度城に戻した部隊は，その月には再び出陣できません。

データ・コマンド一覧

国データ一覧

国データには次のようなものがあります。

⤴⤵：増減を表します。

データ	内容	データの増減に関連するコマンド・イベント，注意	最大値
支配大名	その国を支配している大名		
統治武将	その国を統治している武将（城主）		
金	その国の持つ軍資金	税金の収入（１月），開発〈金山〉⤴ 俸禄支給（１月），費用のかかるコマンドの実行⤵ 金山が発見されている国では，黄色で表示される	9999
兵糧	その国の持つ米の量	年貢の収入（７月）⤴　俸禄支給（７月）⤵	9999
兵 （兵士数）	その国の傭兵の総数	軍事〈兵雇用〉⤴　疫病・地震などの災害⤵ 兵１人当りの金額は兵士相場による	999
鉄砲	その国の鉄砲保有数	取引〈鉄砲〉，製造〈鉄砲〉⤴　鉄砲隊の兵士の死亡⤵ 鉄砲数と同じ数だけの兵士を鉄砲隊として編成できる	999
武将	その国にいる家臣の数		
石高	その国の米の生産高	開発〈開墾〉⤴　台風・一揆などの災害⤵ 高いほど米の収穫量が増える	国ごとに異なる
治水（度）	その国の治水の程度	開発〈治水〉⤴　台風（夏）⤵ 高いほど米の収穫量が増え，台風の被害が減る	100
商業 （商業価値）	その国の町の発展度	開発〈町投資〉⤴　一揆・地震などの災害⤵ 高いほど金の税収量が増える	999
文化（度）	その国の文化的水準	自国のうちで文化度が最も高い国につられて，徐々に上がる。高いほど鉄砲・茶器が購入しやすく，金の税収量と武将の教育の効果が上がる 茶器のある国では，水色で表示される	100
技術（力）	その国の技術開発力	開発〈技術革新〉⤴　高くなるにつれて，金山の発見，鉄砲の製造，鉄甲船の製造ができるようになる	999
行動力	その国で大名（城主）や家臣がコマンドを実行するための行動力	行動力の補充（毎月）⤴　行動力を消費するコマンドの実行⤵　この値が０になると，行動力を消費するコマンドは実行できない	200
民忠 （民忠誠度）	大名に対する住民の忠誠度	開発コマンドの実行，税率・年貢率の低設定⤴ 疫病などの災害⤵　高いほど一揆が起こりにくくなる	100
訓練（度）	その国の兵士の訓練の程度	軍事〈訓練〉⤴　兵雇用をして兵士数が変化すると加重平均される。高いほど合戦時の攻撃の効果や鉄砲攻撃の敵武将への狙撃の命中率が上がる	100
兵忠 （兵忠誠度）	大名に対する兵士の忠誠度	軍事〈兵施し〉⤴　俸禄不足（１月，７月）⤵ 高いほど合戦時に攻撃の効果が上がる	100
城 （城防御度）	その国の城の堅固さ	開発〈築城〉⤴　地震，一向一揆，城への攻撃⤵ 高いほど籠城戦時に本丸・門の防御度が上がる	999

●データ・コマンド一覧

武将データ一覧

武将データには次のようなものがありますが，このほかにも，義理堅さなどの性格的なデータがあり，忠誠度が高くても裏切りやすい武将，同盟関係を重んじる武将など様々なタイプの武将が存在します。

関連コマンド：そのデータの高低が成否・効果・費用に影響するコマンド

データ	内容	データの増減に関連するコマンド・イベント，注意	関連コマンド	最大値
身分	その武将の身分	大名・城主・家臣・浪人のいずれか表示		
年齢	その武将の年齢	年齢加算（1月）↑		99
政治力	内政・外交などに関する能力　使者としての能力	人事〈教育〉↑	開発・外交	100
戦闘力	戦闘に関する能力	自分より戦闘力の高い武将を，突撃によって首を斬るか，捕らえると上がる 鉄甲船を持つ武将は水色で表示される	訓練・攻撃	100
魅力	人を魅きつける能力	高いほど謀叛が起こりにくい	外交・兵施し	100
野望	謀叛の下心，天下人への執着心	領土を増やす↑　領土を失う↓ 高いほど家臣は謀叛を，大名は戦争を起こしやすい	外交・調略	100
忠誠度	大名に対する忠誠度	人事〈褒美〉↑　俸禄不足〈毎年1月，7月〉↓　低いほど謀叛や戦争時に寝返りを起こしやすい		100
教養	茶の湯，和歌などの教養のレベル	人事〈茶会〉↑ 茶器を持つ武将は緑色で表示される	外交・取引など	100
領国数（大名のみ）	その大名が領有している国の数			
婚姻（大名のみ）	その大名とプレイヤーの大名が婚姻を結んでいるかどうか	婚姻を結んでいる国からは攻め込まれにくい		
友好度（大名のみ）	その大名とプレイヤーの大名との友好・敵対の程度	外交〈同盟・婚姻〉↑　同盟国・婚姻国に攻め込む↓　高いほど援軍・共同作戦に応じてくれやすい	外交	100
同盟（大名のみ）	その大名とプレイヤーの大名が同盟を結んでいるかどうか	同盟国からは攻め込まれにくい 同盟国は援軍・共同作戦に応じてくれやすい		

MAINコマンド一覧

MAINコマンドには次のようなものがあります。

上昇データ：そのコマンド実行によって上昇する国データ・武将データ
影響データ：そのコマンド実行の成否・効果・費用に影響する国データ・武将データ
必要行動力：大名（城主）がそのコマンドを実行するときに消費される行動力（家臣の実行時はその1/2）

コマンド	サブコマンド	内容	上昇データ	影響データ	必要行動力
0 終了		そのターンのコマンド実行を終了する			
1 開発	開墾	荒れ地を切り開いて農業用地にする	石高	政治力	50
	治水	治水環境を整え，川の氾濫を防ぐ	治水度	〃	50
	町投資	町に投資して繁栄させる	商業価値	〃	50
	技術革新	新技術の研究を行う	技術力	〃	50
	築城	城門の守りを堅くして城を強化する	城防御度	〃	50
	金山	金山を発見する		〃	50
		（金山発見以降は）採掘する	金	〃	
2 軍事	移動	武将に金・兵糧・兵士・鉄砲を持たせて隣接する自国に移動させる			20
	輸送	金・兵糧・兵士・鉄砲だけを隣接する自国に輸送する			20
	合戦	隣接する他国に攻め込む			50
	共同合戦	他の大名と共同して隣接する他国に攻め込む			50
	兵雇用	傭兵を雇う。兵相場が低いと有利	兵士数		40
	訓練	兵士を訓練して鍛える	訓練度	戦闘力	40
	兵施し	兵士に金を与え，士気を高める	兵忠誠度	魅力	20
3 取引	米売	商人に米を売る。米相場が高いと有利	金		40
	米買	商人から米を買う。米相場が低いと有利	兵糧		40
	鉄砲	商人から鉄砲を買う	鉄砲隊	文化度・教養	40
	茶器	商人から茶器を買う		〃	40
4 情報	自国　国	その国の国データと籠城戦時の地形HEXを表示する			0
	大名	その国の大名のデータを表示する			0
	武将	その国の武将の顔とデータを表示する			0
	武将一覧	その国の武将データの一覧を表示する			0
	武将配列	ある武将データを基準にして，その数値の高い順に武将を並べ替える			0
	茶器	茶器のデータを表示する			0
	各国	他国と他の自国の各データを表示する		政治力・野望	他国のみ1国につき30
	国	国データを表示する			
	大名	大名のデータを表示する			
	武将	武将の顔とデータを表示する			
	武将一覧	武将のデータの一覧を表示する			
	武将配列	自国〈武将配列〉と同じ			
	茶器	茶器のデータを表示する			
	領地一覧	自国の領土の一覧を表示する			0
	大名一覧	自国の大名と他国の大名との同盟関係・婚姻関係・友好度を表示する			0

●データ・コマンド一覧

5人事	委任	全委任	全属領を内政型で城主に委任する			0
		全直轄	全属領を直轄地にする			0
		国選択	属領ごとに内政型・軍事型のいずれかで城主に委任する			0
	教育	政治	武将に内政術，外交術を学ばせる 金100が必要	政治力	文化度	80
	武将解任		家臣を解任し，浪人にする。大名のみ実行可			10
	褒美	金	家臣に褒美として金を与え，忠誠を誓わせる	忠誠度	大名(城主)の魅力	20
		茶器	家臣に褒美として茶器を与え，忠誠を誓わせる	〃	〃	20
	茶器没収		家臣の茶器を没収する。大名（城主）のみ実行可。没収された武将の忠誠度が下がる			20
	茶会		茶会を開いて武将を参加させ，茶の湯を心得させる。その国の誰かが茶器を所持していなければ実行できない	教養		80
6外交 本国のみ	貢物	金	他国の大名に金を贈る	友好度	教養・政治力・魅力	100
		茶器	他国の大名に茶器を贈る	〃	〃	100
	同盟		他国の大名と同盟を結ぶ	〃	〃	100
	婚姻		他国の大名と親類関係を持つため，姫を嫁にくれと交渉する	〃	〃	100
	脅迫		他国の大名（城主）に「傘下に入れ」と脅迫する		大名の野望	100
	同盟破棄		結んだ同盟を破棄する			100
7調略	誘降		他国の武将に使いを送り，戦争時に寝返る約束を結ぶ		政治力・教養・魅力	90
	戦争工作		他国同士の敵対心を上げ，戦争を起こさせるよう，忍者に工作を計らせる		〃	90
	混乱		忍者を送って，その国の大名の悪い噂を流し，一揆を誘発する		〃	90
8製造	鉄砲		鉄砲を製造する	鉄砲数	政治力・教養・技術力	50
	鉄甲船		鉄甲船を製造する		〃	50
9機能	セーブ		現在のゲーム状態を保存する			0
	終了		ゲームを終了する			0
	表示時間		メッセージなどの表示時間を調節する			0
	静止画		静止画のON，OFFを設定しなおす			
	音楽		音楽のON，OFFを設定しなおす			0
	効果音		効果音のON，OFFを設定しなおす			0
	HEX戦		他国同士のHEX戦のON，OFFを設定しなおす			0
	軍師助言		軍師の助言のON，OFFを設定しなおす			0

長期戦時の戦場国は，次のコマンドしか実行できません。

1情報	前表を参照	
2援軍要請	援軍を要請する。すでに援軍を要請しているときは，実行できない	0
3機能	前表を参照	

HEXコマンド一覧

HEXコマンドには次のようなものがあります。

コマンド	サブコマンド	内容	関連事項
移動		その部隊を移動させる	移動できる範囲は機動力と地形HEXによる。移動攻撃が可能
攻撃	通常攻撃	隣接する敵部隊を攻撃する	
	突撃	敵部隊に突撃して，繰り返し攻撃する	決着がつかない場合は，反対側のHEXに突き抜けるか，元いたHEXに押し戻される
	鉄砲	2HEX（籠城戦時3HEX）以内の敵部隊を鉄砲攻撃する。通常攻撃よりもかなり強力	鉄砲隊のみ実行可。ただし，雨や雪のときなどには使えない。訓練度が高いほど敵武将への命中率が上がる
	大砲	3HEX以内の敵部隊を大砲攻撃する 鉄砲攻撃よりもさらに強力	鉄甲船を持つ部隊のみが，海上において実行可。ただし，雨や雪のときなどには使えない。訓練度が高いほど敵武将への命中率が上がる
	門壊	城の門を攻撃して，門防御度を下げる	籠城戦においてのみ実行可。門防御度が0になると，門を通過できる
待機		何もしないで，そのHEXに留まる	機動力が1ずつ，最大10まで増える
退却	隣接国	自国領に退却する	隣接する自国か空白国があるときのみ実行可
	城	出陣している武将を城に戻す	守備側のみ実行可。戻った武将はその月内は再出陣できない
情報	部隊情報	各部隊を率いる武将のデータを見る	敵部隊を率いる武将の情報を見ると，そのコマンドを消費する
	家臣進言	家臣の進言を聞く	総大将，城主のみ実行可
伝令	出陣	まだ出陣していない武将を戦闘に参加させる	守備側のみ実行可
	開門	城の門を開ける	籠城戦時のみ実行可。守備側は門に接していれば実行できるが，攻撃側は門の内側に接してなければ実行できない
	降伏勧告	敵軍に降伏を勧める	籠城戦時に攻撃側の総大将のみ実行可
委任		その武将の率いる部隊をコンピュータに指揮させる	総大将，城主以外の武将が率いる部隊のみ実行可。総大将，城主は委任を解除できる